

KU혁신공유대학 마이크로디그리 이수과정 설명서

읽기 전

1. 본 안내문은 **건국대학교 KU혁신공유대학 소속 학생용**으로, 타 공유대학 소속 학생에게는 다른 사항이 적용될 수 있으니 건국대 외 학생은 소속대학에 문의하기 바랍니다.
2. 공유대학 교과목 수강 및 마이크로디그리 이수 전, **융합전공을 필수로 신청**해야 합니다. 융합전공은 '실감미디어 콘텐츠융합전공' 과 '실감미디어 공학융합전공'으로 나뉩니다.
3. 본인이 신청한 전공 내 교과목을 신청했을 때만 융합전공 학점으로 인정됩니다. 다른 융합전공 교과목을 수강 시 일반선택으로 인정됩니다. *ex. 융합공학전공 학생이 콘텐츠전공 수강 시 일반선택으로 인정

용어 설명

1. [전공의 '콘텐츠'는 실감미디어콘텐츠융합전공을, '공학'은 실감미디어공학융합전공을 의미합니다.
2. [순번]은 이해를 돕기 위해 표기한 것이며, 이수순서는 자유 사항입니다.
3. [선택이수] 란에 '택1' 표기된 교과목들은 박스 안 교과목을 하나 이상 선택해 수강합니다.
4. 개설대학이 타대학인 경우라도, [비고]란에 '대체교과목' 표기된 과목은 우리 대학에 개설된 대체교과목*으로 수강해야 합니다. 따라서 대체교과목이 존재하는 경우 대체교과목으로만 표기하였습니다.

* '대체교과목'은 원래 타대학에서 수강해야 하는 교과목이지만, 우리 대학에 개설된 다른 교과목으로 수강해도 타 대학 교과목을 수강한 것으로 인정해 준다는 의미입니다. 대체교과목은 지정되어 있는 과목에 한해서만 학점을 인정합니다.

1 기초 | 비즈니스&창업

※순번 및 분야 무관

MD명	실감미디어비즈니스			수준	초급		
개설대학	중앙대			전공	공학/콘텐츠		
개요	최신의 경영 지식과 능력을 통해 지속 가능한 가치를 창조하는 비즈니스 리더를 위한 마이크로디그리						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	1-1	XR비즈니스입문	3	중앙대	
	2	-	1-2	마케팅	3	중앙대	
	3	-	2-1	스마트경영	3	중앙대	
	4	-	2-2	경영정보시스템	3	중앙대	
	5	-	3-2	XR경영전략	3	중앙대	
	6	-	4-1	경영전략	3	중앙대	
	7	-	하계	XR비즈니스기획(PBL)	3	중앙대	

MD명	실감미디어창업				수준 전공	중급 공학/콘텐츠	
개설대학	중앙대				교과목수(학점)	7과목(21학점)	
개요	XR 관련 분야를 중심으로 창업활동에 필요한 아이디어를 콘텐츠로 정리하는 비즈니스 모델개발과 이의 검증을 통하여 아이템 발굴에서 시제품 제작까지의 과정을 학습하여 최종적으로 실제 창업으로 이어지는 것을 목표로 하는 실전형 마이크로디그리						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	2-1	기업가정신과벤처경영	3	중앙대	
	2	-	2-2	XR창업비즈니스모델	3	중앙대	
	3	-	3-1	글로벌사회적가치와창업사례	3	중앙대	
	4	-	3-2	XR린스타트업	3	중앙대	
	5	-	4-1	데이터기반XR비즈니스	3	중앙대	
	6	-	4-2	XR Project Management	3	중앙대	
	7	-	동계계절	XR공유대학창업캠프(PBL)	3	중앙대	

1 기초 | 실감미디어기술

MD명	기초실감미디어프로그래밍				수준 전공	초급 공학	
개설대학	경희대 / 계명대				교과목수(학점)	3과목(9학점)	
개요	실감미디어 기술 활용 및 핵심기술 개발의 기반이 되는 소프트웨어 기초 역량을 위한 마이크로디그리						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	1-2	C프로그래밍	3	건국대	대체교과목
	2	-	2-2	기초실감미디어프로그래밍	3	경희대	
	3	-	4-2	게임콘텐츠캡스톤디자인	3	경희대	

MD명	실감미디어핵심기술				수준	중급	
					전공	공학	
개설대학	경희대 ※ 건국대/계명대 공동개발·운영				교과목수(학점)	3과목(9학점)	
개요	실감미디어 기술에 대한 이해와 실감미디어 프로그래밍 역량을 위한 마이크로디그리						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	택1	3-1	가상현실	3	건국대	
			4-1	실감미디어캡스톤디자인	3	경희대	
	2	택1	2-1	UX디자인	3	건국대	대체교과목
			2-2	실감피지컬컴퓨팅	3	계명대	
			3-1	체감형기술이론및실습	3	경희대	
			3-1	컴퓨터그래픽스	3	건국대	
			3-2	인공지능	3	건국대	대체교과목
	3	택1	4-1	인간과컴퓨터상호작용	3	건국대	대체교과목
3-1			디지털영상처리	3	건국대	대체교과목	
3-2			컴퓨터비전	3	건국대	대체교과목	

MD명	실감게임콘텐츠				수준	초급	
					전공	공학	
개설대학	계명대 ※ 건국대/경희대 공동개발·운영				교과목수(학점)	4과목(12학점)	
개요	게임 개발에 필요한 기본 게임 제작 도구를 익히고, 피지컬 컴퓨팅을 접목한 인터랙티브한 실감 게임 제작 능력 확보						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	택1	1-1	게임학기초	3	계명대	
			2-2	게임엔진기초:PX디자인	3	경희대	
	2	택1	2-2	메타버스의이해	3	계명대	
			3-1	가상현실	3	건국대	
	3	택1	3-1	게임인터랙티브콘텐츠기획실습	3	건국대	대체교과목
			3-2	3D게임그래픽	3	계명대	
	4	택1	3-2	체감형게임제작	3	계명대	
4-1			메타버스프로젝트기획(1)	3	계명대		
4-2	3D게임프로젝트	3	계명대				

MD명	글로벌실감게임				수준 전공	중급 공학	
개설대학	계명대 ※ 경희대 공동개발·운영				교과목수(학점)	4과목(12학점)	
개요	현장에서 필요한 게임 기획, 디자인, 개발 능력 및 피지컬 컴퓨팅을 융합한 실감미디어 게임 기술 확보 및 프로 게임 개발자로서의 글로벌 역량 확보						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	2-2	게임엔진기초:게임PX디자인	3	경희대	
	2	택1	3-1	게임공학	3	경희대	
			3-2	체감형게임제작	3	계명대	
	3	택1	3-1	실감물리시뮬레이션	3	계명대	
			3-2	풀스택서비스네트워킹	3	경희대	
3-2			인공지능	3	건국대	대체교과목	
4	-	4-2	ICG(International Capstone Design for Tangible Games)	3	계명대		

2 융합 | 비즈니스창업 & 디자인

MD명	실감미디어콘텐츠제작				수준 전공	중급 공학/콘텐츠	
개설대학	중앙대 ※ 건국대/계원예대 공동개발·운영				교과목수(학점)	6과목(18학점)	
개요	XR 관련 창의적 콘텐츠 구현을 위해 필요한 전문 능력을 갖추며 디지털콘텐츠 산업의 중추를 담당할 수 있는 인재에 요구되는 실무형 제작능력을 위한 마이크로디그리						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	2-1	XR콘텐츠프로듀싱	3	건국대	
	2	-	2-2	비주얼스토리텔링	3	중앙대	
	3	-	3-1	알파프로토타입&베타프로덕션	3	계원예대	
	4	-	3-2	콘텐츠산업비즈니스전략	3	중앙대	
	5	-	4-1	XR스튜디오	3	중앙대	
6	-	4-2	게임스튜디오	3	중앙대		

2

융합 | 기술 + 디자인

MD명	메타버스콘텐츠디자인				수준 전공	중급 콘텐츠	
개설대학	계원예대				교과목수(학점)	3과목(8학점)	
개요	메타버스 영역에서 창의적이고 매력적인 XR 콘텐츠 디자인 역량 개발을 위한 창조적인 실무중심의 중급 학습과정						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	1-2	메타버스크리에이터세미나	2	계원예대	
	2	택1	동계계절	메타버스3D툴기초	2	계원예대	
			동계계절	메타버스예술작품전시	2	계원예대	
	3	택1	2-2	메타버스아이템크리에이터스튜디오	4	계원예대	
			3-1	메타버스월드(맵)크리에이터(캡스톤디자인)	4	계원예대	
3-2			메타버스쇼룸&갤러리	4	계원예대		

MD명	인터랙티브제품디자인				수준 전공	초급 콘텐츠	
개설대학	배재대				교과목수(학점)	7과목(21학점)	
개요	VR을 인터랙티브 제품에 결합함으로써 융합적 사고능력을 배양하고 창의적인 결과물을 도출할 수 있도록 함						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	1-1	디자인씹킹	3	배재대	
	2	-	1-1	디지털드로잉	3	배재대	
	3	-	1-2	실감콘텐츠디자인	3	배재대	
	4	-	2-1	UX제품디자인	3	배재대	
	5	-	3-1	AR/VR콘텐츠실무	3	배재대	
	6	-	3-2	AR/VR프로젝트	3	배재대	
	7	-	4-1	XR캡스톤디자인	3	배재대	

2

융합 | 기술 + 콘텐츠

MD명	소셜리빙랩실감미디어			수준 전공	중급 콘텐츠		
개설대학	전주대			교과목수(학점)	4과목(12학점)		
개요	사회참여적 시선을 통한 실감미디어의 활용 분야 확대를 모색하고, 인간과 문화, 기술의 지향점을 탐색						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	택1	2-1	리빙랩디자인	3	전주대	
			3-2	기술융합과공유가치창출	3	전주대	
	2	택1	3-1	소셜비즈니스	3	전주대	
			3-1	소셜벤처디자인	3	전주대	
	3	-	3-2	효과적인사회문제정의와아이디어	3	전주대	
4	-	동계/하계	소셜리빙랩실감미디어PBL	3	전주대		

MD명	실감콘텐츠기획창작			수준 전공	중급 콘텐츠		
개설대학	건국대			교과목수(학점)	5과목(15학점)		
개요	기존의 디지털 실감미디어의 기획과 스토리텔링 능력을 디지털헤리티지 산업분야 특수성과 접목하여 콘텐츠를 개발하는 전문 능력을 기르는데 중점						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	2-1	ICT콘텐츠기획	3	건국대	
	2	-	2-1	도시문화콘텐츠기획실습	3	건국대	
	3	-	3-2	테마파크콘텐츠기획실습	3	건국대	
	4	-	4-2	디지털헤리티지기획창작	3	건국대	
	5	-	4-2	가상현실창작종합설계	3	건국대	

MD명	XR콘텐츠디자인			수준 전공	중급 공학		
개설대학	계원예대			교과목수(학점)	3과목(10학점)		
개요	LED월을 사용한 XR시스템으로 nVidia nDisplay기술, 언리얼 블루프린트 프로그래밍 기술과 3D 실시간 렌더링 영상 제작과 촬영, VFX 합성 디자인을 교육한다.						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	1-2	XR콘텐츠디자인워크숍(캡스톤디자인)	4	계원예대	
	2	-	3-1	AR/VR콘텐츠실무	3	배재대	개발·운영
	3	택1	2-2	버추얼캐릭터워크숍	3	계원예대	
			3-2	버추얼모션캡처워크숍	3	계원예대	

2 융합 | 콘텐츠 + 디자인

MD명	실감콘텐츠기획 Fundamental			수준 전공	초급 콘텐츠		
개설대학	건국대			교과목수(학점)	4과목(12학점)		
개요	실감형 콘텐츠 기획을 위한 기본 과정으로 디지털 스토리텔링과 메타버스 기술의 이해를 토대로 휴먼팩터를 통한 사용자 효과 측정/평가, 데이터 검증을 실습형으로 학습						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	1-1	디지털스토리텔링의이해	3	건국대	
	2	-	2-1	디지털스토리텔링실습	3	건국대	
	3	-	3-1	실감콘텐츠이용자효과 평가분석기초실습	3	건국대	
			3-2	ICT경험디자인	3	건국대	

MD명	로컬문화실감미디어				수준 전공	초급 콘텐츠	
개설대학	전주대 / 건국대				교과목수(학점)	4과목(12학점)	
개요	지역 문화관광, 전시, 문화기획 활동의 핵심으로 부각되고 있는 로컬크리에이터의 실감미디어 콘텐츠 적용 실무를 학습						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	택1	2-1	문화테크놀로지연구	3	건국대	
			2-2	비교문화메타버스콘텐츠탐구	3	전주대	
	2	-	2-2	축제이벤트산업론	3	건국대	
	3	택1	2-1	도시문화콘텐츠기획실습	3	건국대	
		동계/하계	로컬콘텐츠실감미디어PBL	3	전주대		
4	택1	3-1	문화유산실감형콘텐츠기획실습	3	전주대		
		4-2	문화관광종합설계	3	건국대		

3

응용 | 산학협력

MD명	K-Culture콘텐츠개발실습				수준 전공	초급 콘텐츠	
개설대학	건국대				교과목수(학점)	4과목(12학점)	
개요	실감미디어 대중예술 교육 콘텐츠 개발을 위한 기본 과정으로 실감미디어 기술의 이해를 토대로 실무 역량 함양을 위하여 대중예술 교육을 위한 실감미디어 콘텐츠를 개발 학습						
이수과정							
이수정보	순번	선택이수	개설학기	교과목명	학점	개설대학	비고
	1	-	2-1	디지털스토리텔링실습	3	건국대	
	2	-	2-1	K-콘텐츠(한류)의이해	3	건국대	
	3	-	2-2	대중예술콘텐츠실무기획	3	건국대	
	4	-	2-2	대중예술콘텐츠창작실습	3	건국대	

KU혁신공유대학

실감미디어콘텐츠융합전공

전공소개

건국대학교는 2021년 5월 교육부 주관 디지털 신기술 인재 양성 혁신공유대학 사업의 실감미디어 분야 주관대학으로 선정되어 6개 참여대학(경희대, 계명대, 계원예대, 배재대, 전주대, 중앙대)이 함께 컨소시엄을 구성하여 실감미디어 핵심인재 양성을 위한 사업을 추진하고 있습니다. 건국대학교 실감미디어혁신공유대학사업단에서는 2022학년도 1학기부터 실감미디어콘텐츠융합전공과 실감미디어공학 융합전공을 신설하여 실감미디어 신기술분야 핵심인재 양성을 위한 교육 기회를 제공하고자 합니다.

실감미디어콘텐츠융합전공(주관학과): 문화콘텐츠학과

실감미디어콘텐츠융합전공(참여학과): 건국대학교(컴퓨터공학부, 스마트ICT융합공학과, 문화콘텐츠학과, 영상영화학과), 경희대학교, 계명대학교, 계원예술대학교, 배재대학교, 전주대학교, 중앙대학교

전공목표

21세기 신성장동력 분야인 콘텐츠산업은 4차산업의 발달로 더욱더 몰입감, 현실감 있는 콘텐츠의 구현이 가능해지고 있습니다. 실감미디어콘텐츠융합전공에서는 실감미디어 최신 트렌드를 이해하고 이용하여 더욱 효과적인 콘텐츠를 기획, 제작할 수 있는 글로벌 문화인재를 육성하고자 합니다.

교육목표

교육부 주관 디지털 신기술 인재 양성 혁신공유대학 사업의 실감미디어 분야 주관대학으로 선정된 건국대학교는 6개 참여대학(경희대, 계명대, 계원예대, 배재대, 전주대, 중앙대) 및 산업체, 연구기관, 학회, 민간기관 등과 협력하여 실감미디어의 신산업을 선도하고 사회에 기여하는 글로벌 창의융합 인재를 양성하고자 합니다.

졸업요건

- 원전공 융합전공*의 졸업요건 모두 반드시 충족
- * 융합전공 이수 시 최저 40학점, 부전공 이수 시 최저 24학점 이수 필수
- 융합전공 수료를 위해 최소 3개 이상의 마이크로디그리 이수 필수

졸업 후 진로

- 실감미디어 콘텐츠 기획자
- 게임개발회사 게임콘텐츠 기획자
- 게임프로듀서, 게임마케터
- 실감미디어 QA전문가, 전문저널리스트
- 가상현실 콘텐츠 기획 및 개발
- 문화재, 문화자산 디지털 복원 및 보존
- K-콘텐츠 기획 창업
- 실감미디어 콘텐츠 기획/디렉팅 관련 창업 및 사업자 등

전공요람

실감미디어콘텐츠융합전공

학년 학기	이수 구분	학수번호	교과목명	학점 (시간)	비고	학년 학기	이수 구분	학수번호	교과목명	학점 (시간)	비고
1-1	전선	RAAA58044	디지털스토리텔링의이해	3(3)		3-2	전선	RAAA64905	AR/VR프로젝트	3(4)	배재대
1-1	전선	RAAA64678	디자인씽킹	3(4)	배재대	3-2	전선	RAAA64908	기술융합과공유기차창출	3(3)	전주대
1-1	전선	RAAA64870	디지털드로잉	3(3)	배재대	4-1	전선	RAAA64904	XR캡스톤디자인	3(4)	배재대
1-2	전선	RAAA64859	메타버스스크리아티비세미나	2(2)	계원예대	4-2	전선	RAAA62371	가상현실창작종합설계	3(3)	
1-2	전선	RAAA64907	실감콘텐츠디자인	3(4)	배재대	4-2	전선	RAAA64875	문화관광종합설계	3(3)	전주대
2-1	전선	RAAA55654	문화테크놀로지연구	3(3)		4-2	전선	RAAA64901	디지털헤리티지기획장작	3(4)	
2-1	전선	RAAA58062	디지털스토리텔링실습	3(3)				소계	37과목	111(122)	
2-1	전선	RAAA59095	도시문화콘텐츠기획실습	3(4)		1-1	전선B	RABA64844	XR비즈니스입문	3(3)	중앙대
2-1	전선	RAAA61267	ICT콘텐츠기획	3(3)		1-2	전선B	RABA09271	마케팅	3(3)	중앙대
2-1	전선	RAAA64898	K-콘텐츠(한류)의이해	3(3)		2-1	전선B	RABA64853	기업가정신과벤처경영	3(3)	중앙대
2-1	전선	RAAA64903	UX제품디자인	3(4)	배재대	2-1	전선B	RABA64864	스마트경영	3(3)	중앙대
2-1	전선	RAAA64909	리빙랩디자인	3(3)	전주대	2-1	전선B	RABA64914	XR콘텐츠프로듀싱	3(3)	
2-2	전선	RAAA59142	축제이벤트산업론	3(3)		2-2	전선B	RABA11753	경영정보시스템	3(3)	중앙대
2-2	전선	RAAA64858	메타버스아이템크리아티비스튜디오	4(4)	계원예대	2-2	전선B	RABA53897	비주얼스토리텔링	3(3)	중앙대
2-2	전선	RAAA64899	대중예술콘텐츠실무기획	3(3)		2-2	전선B	RABA64846	XR창업비즈니스모델	3(3)	중앙대
2-2	전선	RAAA64900	대중예술콘텐츠창작실습	3(4)		3-1	전선B	RABA64854	글로벌사회적가치와창업사례	3(3)	중앙대
2-2	전선	RAAA64911	비교문화메타버스콘텐츠탐구	3(3)	전주대	3-1	전선B	RABA64915	알파프로토타입&메타프로덕션	3(3)	계원예대
2-동계	전선	RAAA64856	메타버스3D툴기초	2(2)	계원예대	3-2	전선B	RABA64847	XR경영전략	3(3)	중앙대
2-동계	전선	RAAA64860	메타버스예술작품전시	2(2)	계원예대	3-2	전선B	RABA64849	XR린스타트업	3(3)	중앙대
2-동계	전선	RAAA64872	소셜라방랩살감미디어PBL	3(3)	전주대	3-2	전선B	RABA64865	콘텐츠산업비즈니스전략	3(3)	중앙대
2-동계	전선	RAAA64876	로컬콘텐츠살감미디어PBL	3(3)	전주대	4-1	전선B	RABA64855	데이터기반XR비즈니스	3(3)	중앙대
3-1	전선	RAAA64329	실감콘텐츠이용자효과평가분석기초실습	3(4)		4-1	전선B	RABA64918	XR스튜디오	3(3)	중앙대
3-1	전선	RAAA64902	메타버스월드맵크리아티비캡스톤디자인	4(4)	계원예대	4-1	전선B	RABA64920	경영전략	3(3)	중앙대
3-1	전선	RAAA64906	AR/VR콘텐츠실무	3(4)	배재대	4-2	전선B	RABA57617	UX디자인	3(3)	
3-1	전선	RAAA64910	문화유산살감콘텐츠기획실습	3(3)	전주대	4-2	전선B	RABA64845	XR Project Management	3(3)	중앙대
3-1	전선	RAAA64912	소셜벤처디자인	3(3)	전주대	4-2	전선B	RABA64919	게임스튜디오	3(3)	중앙대
3-1	전선	RAAA64913	소셜비즈니스	3(3)	전주대	4-하계	전선B	RABA64917	XR비즈니스기획(PBL)	3(3)	중앙대
3-2	전선	RAAA59108	테마파크콘텐츠기획실습	3(4)		4-동계	전선B	RABA64916	XR공유대학창업캠프(PBL)	3(3)	중앙대
3-2	전선	RAAA61268	ICT경험디자인	3(3)				소계	21과목	63(63)	
3-2	전선	RAAA64857	메타버스쇼룸&갤러리	4(4)	계원예대			계	58과목	174(185)	
3-2	전선	RAAA64873	효과적인사회문제정의와아이디어	3(3)	전주대						

* 실감미디어콘텐츠융합전공은 공유대학체제 이수과정이며 비고란에 타대학명이 있는 과목은 해당 대학에서 이수하여야 함.

* 전선B는 실감미디어공학융합전공 개설 교과목임.

KU혁신공유대학 실감미디어공학융합전공

전공소개

건국대학교는 2021년 5월 교육부 주관 디지털 신기술 인재 양성 혁신공유대학 사업의 실감미디어 분야 주관대학으로 선정되어 6개 참여대학(경희대, 계명대, 계원예대, 배재대, 전주대, 중앙대)이 함께 컨소시엄을 구성하여 실감미디어 핵심인재 양성을 위한 사업을 추진하고 있습니다. 건국대학교 실감미디어혁신공유대학사업단에서는 2022학년도 1학기부터 실감미디어콘텐츠융합전공과 실감미디어공학융합전공을 신설하여 실감미디어 신기술분야 핵심인재 양성을 위한 교육 기회를 제공하고자 합니다.

실감미디어공학융합전공(주관학과): 컴퓨터공학부

실감미디어공학융합전공(참여학과): 건국대학교(컴퓨터공학부, 스마트ICT융합공학과, 문화콘텐츠학과, 영상영화학과), 경희대학교, 계명대학교, 계원예술대학교, 배재대학교, 전주대학교, 중앙대학교

전공목표

실감미디어 콘텐츠 생성 산업, 콘텐츠 제공을 위한 플랫폼 산업, 감각 디스플레이 소프트웨어 및 하드웨어 산업, 상호작용 장치 및 처리 소프트웨어 산업 등에서 요구되는 다양한 실감미디어 기술 요소에 대한 전문 지식과 역량을 갖추고 융합 산업인 실감미디어 산업의 신기술을 창출하고 산업을 리드할 수 있는 인재를 육성하고자 합니다.

교육목표

교육부 주관 디지털 신기술 인재 양성 혁신공유대학 사업의 실감미디어 분야 주관대학으로 선정된 건국대학교는 6개 참여대학(경희대, 계명대, 계원예대, 배재대, 전주대, 중앙대) 및 산업체, 연구기관, 학회, 민간기관 등과 협력하여 실감미디어의 신산업을 선도하고 사회에 기여하는 글로벌 창의융합 인재를 양성하고자 합니다.

졸업요건

- 원전공 융합전공*의 졸업요건 모두 반드시 충족
 - * 융합전공 이수 시 최저 40학점, 부전공 이수 시 최저 24학점 이수 필수
- 융합전공 수료를 위해 최소 3개 이상의 마이크로디그리 이수 필수

졸업 후 진로

- 가상현실 제작 프로그래머
- 융복합콘텐츠 프로그래머/디렉터
- 실감형 게임 프로그래머/디렉터
- VR/AR/MR 그래픽 전문가
- 메타버스 캐릭터 디자이너, 게임 디렉터
- 실감미디어 아트웍 디렉터, 애니메이터
- 실감미디어 콘텐츠 기술 관련 창업 및 사업자
- IT 관련 개발 업체 및 연구소 취업 등

전공요람

실감미디어공학융합전공

학년 학기	이수 구분	학수번호	교과목명	학점 (시간)	비고	학년 학기	이수 구분	학수번호	교과목명	학점 (시간)	비고
1-1	전선	RABA62240	C프로그래밍	3(4)		3-1	전선	RABA64838	체감형기술이론및실습	3(4)	경희대
1-1	전선	RABA64825	게임학기초	3(3)	계명대	3-1	전선	RABA64915	알파프로토타입&메타프로덕션	3(3)	계원예대
1-1	전선	RABA64844	XR비즈니스입문	3(3)	중앙대	3-2	전선	RABA64829	3D게임그래픽	3(4)	계명대
1-2	전선	RABA09271	마케팅	3(3)	중앙대	3-2	전선	RABA64833	체감형게임제작	3(4)	계명대
1-2	전선	RABA64923	XR콘텐츠디자인&캡스톤디자인	4(4)	계원예대	3-2	전선	RABA64840	폴스택서비스네트워크	3(3)	경희대
2-1	전선	RABA64853	기업가정신과벤처경영	3(3)	중앙대	3-2	전선	RABA64847	XR경영전략	3(3)	중앙대
2-1	전선	RABA64864	스마트경영	3(3)	중앙대	3-2	전선	RABA64849	XR린스타트업	3(3)	중앙대
2-1	전선	RABA64914	XR콘텐츠프로듀싱	3(3)		3-2	전선	RABA64861	버추얼모션캡처워크숍	3(3)	계원예대
2-1,2	전선	RABA64831	메타버스의이해	3(3)	계명대	3-2	전선	RABA64865	콘텐츠산업비즈니스전략	3(3)	중앙대
2-2	전선	RABA11753	경영정보시스템	3(3)	중앙대	4-1	전선	RABA12112	HCI	3(3)	
2-2	전선	RABA53897	버추얼스토리텔링	3(3)	중앙대	4-1	전선	RABA57592	인간과컴퓨터상호작용	3(3)	
2-2	전선	RABA59107	게임인터랙티브콘텐츠기획실습	3(4)		4-1	전선	RABA64832	메타버스프로젝트기획1	3(3)	계명대
2-2	전선	RABA62735	인공지능	3(3)		4-1	전선	RABA64841	실감미디어캡스톤디자인	3(3)	경희대
2-2	전선	RABA64828	실감피지컬컴퓨팅	3(3)	계명대	4-1	전선	RABA64855	데이터기반XR비즈니스	3(3)	중앙대
2-2	전선	RABA64836	기초실감미디어프로그래밍	3(4)	경희대	4-1	전선	RABA64918	XR스튜디오	3(3)	중앙대
2-2	전선	RABA64846	XR창업비즈니스모델	3(3)	중앙대	4-1	전선	RABA64920	경영전략	3(3)	중앙대
2-2	전선	RABA64863	버추얼캐릭터워크숍	3(3)	계원예대	4-2	전선	RABA57617	UX디자인	3(3)	
2-2	전선	RABA64921	게임엔진기초게임PX디자인	3(4)	경희대	4-2	전선	RABA64834	3D게임프로젝트	3(3)	계명대
3-1	전선	RABA64854	글로벌사회적가치와창업사례	3(3)	중앙대	4-2	전선	RABA64839	게임콘텐츠캡스톤디자인	3(3)	경희대
3-1	전선	RABA12070	디지털영상처리	3(3)		4-2	전선	RABA64845	XR Project Management	3(3)	중앙대
3-1	전선	RABA12207	컴퓨터그래픽스	3(4)		4-2	전선	RABA64916	XR공유대학창업캠프(PBL)	3(3)	중앙대
3-1	전선	RABA56575	컴퓨터비전	3(3)		4-2	전선	RABA64917	XR비즈니스기획(PBL)	3(3)	중앙대
3-1	전선	RABA57399	가상현실	3(4)		4-2	전선	RABA64919	게임스튜디오	3(3)	중앙대
3-1	전선	RABA64827	실감물리시뮬레이션	3(3)	계명대	4-1,2	전선	RABA64922	ICG(InternationalCapstone DesignerforTangibleGames)	3(3)	계명대
3-1	전선	RABA64837	게임공학	3(4)	경희대			계	49과목	148(158)	

※ 실감미디어공학융합전공은 공유대학체제 이수과정이며 비고란에 타대학명이 있는 과목은 해당 대학에서 이수하여야 함.